

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD

Chelyn Gloria Anugrah<sup>1\*</sup>, Hamzah Pagarra<sup>2</sup>, & Nurhaedah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>1</sup>E-mail: [chelyngloria123@gmail.com](mailto:chelyngloria123@gmail.com)

### Artikel Info

Received: 10 September 2024

Accepted: 12 Oktober 2024

Published: 27 Oktober 2024



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2024 by Author. Published by CV Arthamara Media.

### Abstrak

Penelitian ini menganalisis tentang pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Inpres Bawakareng Kota Makassar yang bertujuan untuk (1) Menggambarkan penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia (2) Menggambarkan hasil keterampilan menyimak cerita pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan video animasi (3) Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen dan desain penelitian Quasi Eksperimental Design. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari kelas IV A dan IV B dengan jumlah 48 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Teknik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan independent sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Gambaran penggunaan media video animasi terlaksana sangat baik, hal ini terlihat dari persentase dari setiap pertemuan memberikan pengaruh positif terbukti dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik. (2) Hasil belajar siswa kelas IV setelah penggunaan media video animasi lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media video animasi. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa ketika diberikan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol mengalami peningkatan dari kategori rendah menjadi tinggi. (3) Penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar.

**Kata Kunci:** *Media Video Animasi, Keterampilan Menyimak.*

## PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan peserta didik, serta menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam mempelajari berbagai bidang studi. Proses pembelajaran tidak hanya fokus pada melihat, mengamati, dan memahami, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan. Salah satu keterampilan yang penting adalah keterampilan berbahasa, yang

mencakup berbicara, membaca, menulis, dan menyimak. Semua keterampilan ini memiliki nilai yang signifikan dan saling terkait, termasuk keterampilan menyimak.

Menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang mendasar dan tahapan yang harus dilalui manusia yaitu sejak kanak-kanak dan merupakan keterampilan pertama dan utama yang

harus menunjang tiga keterampilan berbahasa lainnya (Ernawati & Rasna, 2020). Keterampilan menyimak mengambil peranan penting dalam kehidupan manusia, ketika manusia melakukan interaksi dengan orang lain tujuan dari itu untuk menangkap dan memahami hal yang disimak. Hal yang paling penting pada kemampuan menyimak yaitu ketika berada disekolah, karena guru dapat melihat sukses atau paham tidaknya siswa ada materi yang diberikan guru tergantung hal ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru wali kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar, peneliti menemukan bahwa masalah yang dihadapi oleh siswa di sekolah tersebut terkait dengan keterampilan menyimak siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media yang belum diterapkan secara maksimal sehingga minat dan antusias siswa kurang. Selain itu, materi dan tugas siswa masih terpaku hanya pada buku pelajaran. jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas dan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Pada proses pembelajaran guru berperan membagikan berbagai ilmu pengetahuannya kepada peserta didik dan juga sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran. Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi guru dimana dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru kelas SD/MI harus memiliki kemampuan: Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampuh. Kemudian dinyatakan lagi bahwa

guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata Pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.

Media didefinisikan menjadi suatu jembatan untuk memberikan informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara guru dan siswa pada aktivitas belajar di kelas. Penggunaan media ini diyakini dapat menciptakan antusias dan minat siswa pada materi yang diberikan. Oleh karena itu, ada beberapa cara yang peneliti lakukan untuk masalah menyimak siswa pada penelitian ini, yaitu dengan menggunakan media-media yang dapat mendukung guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih menarik agar motivasi belajar siswa dapat meningkat dalam proses pembelajaran menyimak di kelas. Banyak jenis media yang dapat digunakan dengan melihat perkembangan teknologi saat ini dan media yang peneliti pilih adalah video animasi.

Video animasi adalah hasil gabungan antara unsur media audio dan visual yang bergerak. Media ini memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan sebagai sarana utama (Hapsari & Zulherman, 2021). Video animasi yang didesai oleh peneliti akan disesuaikan dengan mata pelajaran di sekolah dengan memperhatikan audio dan gambar yang disajikan agar mampu membangkitkan semangat peserta didik sehingga mampu menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi.

Berdasarkan wawancara dari wali kelas IV “Penggunaan video animasi di kelas belum perna

diterapkan oleh guru dan mungkin dapat menarik perhatian siswa dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa”. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian ini dengan mempertimbangkan desain video yang akan dibuat sekreatif mungkin.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penelitian yang sudah dilakukan oleh Naditya Azizah (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas III SDN Tangerang 15” dengan hasil terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita. Penelitian

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen menggunakan *Quasi-Experimental Design*.

Berdasarkan judul penelitian ini, yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar” diketahui variabel yang akan diteliti ada dua yaitu, Media Video Animasi sebagai variabel bebas atau independent (X) dan Kemampuan menyimak cerita sebagai variabel terikat atau dependen (Y).

terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Deviyani & Darwis (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Tebing Tinggi” dengan hasil penggunaan media video visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar”.

Desain penelitian adalah metode yang dipilih untuk melaksanakan langkah-langkah penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental*, khususnya bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2019)

### Keterangan:

O <sub>1</sub>	:	Nilai <i>Pretest</i> kelompok eksperimen
O <sub>3</sub>	:	Nilai <i>Pretest</i> kelompok kontrol
X	:	Perlakuan
O <sub>2</sub>	:	Nilai <i>Posttest</i> kelompok eksperimen
O <sub>4</sub>	:	Nilai <i>Posttest</i> kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Bawakaraeng

dengan jumlah siswa 48 orang. Teknik dalam pengumpulan data ada dua yaitu; tes dan observasi.

Adapun tabel untuk lembar pengkategorian skor lembar observasi guru dan siswa yaitu sebagai berikut.

**Tabel 2.** Kategorisasi Hasil Observasi Guru dan Siswa

Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber: Arikunto (2013)

Prosedur pengumpulan data dilaksanakan empat kali dimana pada pertemuan pertama akan diberikan pretest. Pertemuan kedua dan ketiga akan diberikan treatment. Pada pertemuan keempat akan diberikan posttest untuk melihat apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita siswa.

Teknik analisis data akan dilakukan dengan dua cara yaitu; teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial. Pada teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia ketika diberi perlakuan penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi. Statistik deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan data perolehan keterampilan menyimak siswa dalam penelitian seperti nilai rata-rata (*mean*), *median*, *modus*, dan nilai tertinggi data (*maksimum*).

Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil peningkatan keterampilan menyimak cerita di kelas IV yaitu dengan menggunakan teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Departemen pendidikan Nasional yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.** Kategorisasi Keterampilan Menyimak Cerita

No.	Nilai	Kategori
1.	0-54	Sangat rendah
2.	55-64	Rendah
3.	65-79	Sedang
4.	80-89	Tinggi
5.	90-100	Sangat Tinggi

Sumber: Rosvita & Ariyanti (2022: 34)

Pada analisis statistik inferensial akan dilakukan beberapa uji yaitu; uji normalitas, uji homogenitas dan uji beda (uji-t).

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Uji normalitas dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah pengaruh menerapkan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data keterampilan menyimak cerita siswa dengan bantuan *Statistical for social Science (SPSS)* versi 29.0 dengan uji *Sahpiro Wilk-test*.

#### b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui data yang diteliti berasal dari populasi yang homogeny. Uji homogenitas dilakukan dengan uji Levene's. uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang diambil mempunyai varian yang sama. Pengujian homogenitas dilakukan pada data hasil *pretest* dan

posstets. Pada taraf signifikan 0,05. Adapun kriteria dalam pengujian homogenitas yaitu:

1. Jika  $Sig > 0,05$  maka data homogen dan
2. Jika  $sig < 0,05$  maka data tidak homogen
3. Jika data tidak normal dan tidak homogen maka akan dilakukan uji non parametrik.

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat hasil tes sebelum dan setelah diberikan treatment penerapan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan teknik

pengujian *Independent sample T-test* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 29.0.

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah:

1.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak apabila nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$
2.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$

Kemudian dengan melihat signifikasinya dapat disimpulkan

1.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak apabila nilai  $sig.(2-tailed) > 0,05$
2.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima apabila nilai  $sig.(2-tailed) < 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tiga hal sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu pertama, gambaran penggunaan video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita siswa, kedua untuk mengetahui bagaimana hasil keterampilan menyimak cerita menggunakan video animasi dan yang ketiga adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelas IV. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan pengujian validasi instrumen soal (*Pretest* dan *Posttest*). Validasi yang digunakan adalah validasi isi untuk menguji instrumen penelitian sebelum digunakann dan dilanjutkan dengan pemberian perlakuan/ treatment dengan penerapan media video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD.

### Hasil

#### 1. Gambaran Penerapan Media Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa

#### Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar dengan menggunakan video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa ini dilakukan dengan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diberikan pretest dan dilanjutkan dengan pemberian treatment dengan menggunakan media video animasi yang telah peneliti buat kemudian penelitian ini berlanjut pada hari kedua dengan pemberian treatment video animasi dan terakhir untuk melihat hasil belajar dan aspek keterampilan menyimak siswa maka diberikan *posttest* di akhir pertemuan.

Pengaruh baik dari media video animasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa dapat dikatakan baik. Hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Observasi Penggunaan Media Video Animasi

Lembar Observasi		Persentase
Guru	Pertemuan 1	73,80%
	Pertemuan 2	94,04%
Siswa	Pertemuan 1	79,72%
	Pertemuan 2	87,22%

Berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan pada pertemuan I proses pembelajaran dilaksanakan dengan persentase pencapaian 75% dengan kategori baik. Selanjutnya pertemuan II mendapat persentase keterlaksanaan 93,18% yang tergolong pada kategori sangat baik. Berdasarkan persentase pada pertemuan I dan II dapat disimpulkan bahwa persentase keterlaksanaan penggunaan media video animasi yang digunakan meningkat dari baik menjadi sangat baik. Kemudian berdasarkan hasil pengamatan atau hasil observasi terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran diperoleh data pada pertemuan I persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 79,72% dan pada pembelajaran pertemuan II keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 87,22% dari akumulasi total 100%. Berdasarkan persentase pencapaian pada pertemuan 1 dan 2 dan juga pada lembar observasi siswa dapat disimpulkan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari baik menjadi sangat baik.

## 2. Gambaran Hasil Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar

### a. Analisis Statistik Deskriptif

Informasi yang akan dipaparkan pada bagian ini yaitu mengenai gambaran data yang telah

diperoleh peneliti di lapangan selama meneliti dan akan disajikan dengan lebih ringkas. Agar peneliti dapat melihat bagaimana keadaan siswa sebelum dan sesudah diberikan media video animasi dalam pembelajaran maka berikan lembar pretest dan posttest. Berdasarkan hasil analisis yang dilampirkan oleh peneliti, rangkuman statistik kemampuan siswa pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol adalah sebagai berikut :

### 1) Data Pretest Keterampilan Menyimak Kelas Eksperimen

Kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan media video animasi dalam pembelajaran memiliki 24 siswa. Setelah diberikan lembar pretest kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan program IBM SPSS Statistic Version 29.0 untuk dapat melihat data deskripsi nilai hasil pretest ditemukan data sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Analisis Deskriptif Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai <i>Pretest</i>
Jumlah Sampel	24
Nilai Tertinggi	84
Nilai Terendah	38
Rentang (Range)	46
Rata-Rata (Mean)	61,9583
Standar Deviasi	11,28862
Variance	127,433

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diperoleh skor sebagai berikut: jumlah sampel sebanyak 24 siswa, dengan nilai nilai tertinggi adalah 84 dan nilai terendah adalah 38. Rata-rata atau mean dalam kelas tersebut adalah 61,9583 dengan penyebaran data atau standar deviasi adalah 11,28862. Data yang diperoleh nilai

standar deviasi < mean. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan terendah adalah 46. Jika skor pretest hasil keterampilan menyimak siswa kelas eksperimen dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase kategori hasil pretest kelas eksperimen pada tabel berikut:

**Tabel 6.** Daftar Distribusi Frekuensi Dan Persentase Kategori Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Jumlah	Persentase
90-100	Sangat Tinggi	0	0%
80-89	Tinggi	1	4%
65-79	Sedang	7	29%
55-64	Rendah	10	42%
0-54	Sangat Rendah	6	25%
	Jumlah	24	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 4%, siswa yang peroleh kategori sedang sebanyak 7 orang dengan persentase 29%, siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 10 orang dengan persentase 42%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori sangat rendah sebanyak 6 orang dengan persentase 25%. Berdasarkan jumlah persentase terbanyak dari hasil pretest kelas eksperimen yaitu 42% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pretest pada kelas eksperimen berada pada kategori rendah. Arti dari 42% tersebut adalah ada 42% siswa dari keseluruhan siswa di dalam kelas eksperimen yang mendapatkan skor pretest dalam kategori rendah (55-64). Ini berarti dari seluruh kategori, skor siswa terbanyak berada pada kategori rendah. Berdasarkan analisis data dari tabel, kategori rendah memiliki jumlah siswa

terbesar dibandingkan dengan kategori lainnya. Oleh karena itu, 42% ini menonjol sebagai representasi terbesar dari populasi siswa dalam kategori tersebut.

## 2). Data Pretest Keterampilan Menyimak Kelas Kontrol

Pretest keterampilan menyimak siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol dilakukan dengan subjek penelitian 24 orang. Setelah data pretest diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 29.0* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai pretest siswa pada kelas kontrol. Data hasil pretest kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7.** Data Deskripsi Skor Nilai Pretest Siswa Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai <i>Pretest</i>
Jumlah Sampel	24
Nilai Tertinggi	84
Nilai Terendah	38
Rentang (Range)	46
Rata-Rata (Mean)	62,8750
Standar Deviasi	11,29183
Variance	127,505

Berdasarkan tabel di atas, nilai maksimum atau nilai paling tinggi adalah 84 dan nilai minimum atau terendah adalah 38. Adapun rata-rata atau mean yang diperoleh adalah 62,8750 dengan penyebaran data atau deviasi adalah 11,29183. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari pada rata-rata (*mean*) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 46. Jika skor pretest keterampilan menyimak siswa kelas kontrol dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh daftar nilai distribusi frekuensi dan

persentase kategori hasil pretest kelas kontrol pada tabel berikut:

**Tabel 8.** Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Hasil Pretest Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Jumlah	Persentase
90-100	Sangat Tinggi	0	0%
80-89	Tinggi	1	4%
65-79	Sedang	8	33%
55-64	Rendah	9	38%
0-54	Sangat Rendah	6	25%
	Jumlah	24	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 4%, siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 8 orang dengan persentase 33%, siswa yang memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 9 orang dengan persentase 38%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa dengan persentase 25%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dengan melihat jumlah persentase terbanyak dari kategori hasil pretest kelas kontrol yaitu 38% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pretest pada kelas kontrol berada pada kategori rendah. Arti dari 38% tersebut adalah ada 38% siswa yang hasil pretestnya berada pada kategori rendah (55-64). Berdasarkan analisis data dari tabel, kategori rendah memiliki jumlah siswa terbesar dibandingkan dengan kategori lainnya. Oleh karena itu, 38% ini menonjol sebagai representasi terbesar dari populasi siswa dalam kategori tersebut.

3). Data Posttest Keterampilan menyimak kelas eksperimen

*Posttest* keterampilan menyimak siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dilakukan dengan jumlah subjek penelitian 24 orang. setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 29.0* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9.** Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai <i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	24
Nilai Tetinggi	100
Nilai Terendah	61
Rentang (Range)	39
Rata-Rata (Mean)	84,4583
Standar Deviasi	10,44646
Variance	109,129

Berdasarkan tabel tersebut, maka diperoleh skor sebagai berikut: jumlah sampel sebanyak 24 siswa, nilai maksimum atau nilai paling tinggi adalah 100 dan nilai terendah atau minimum adalah 61. Adapun rata-rata atau mean yang diperoleh adalah 84,4583 dengan penyebaran data atau standar deviasi adalah 10,44646. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata atau mean sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 39. Jika skor *posttest* keterampilan menyimak siswa kelas eksperimen dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi dan persentase kategori hasil *posttest* kelas eksperimen pada tabel 10.

**Tabel 10.** Daftar Distribusi dan Persentase Kategori Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Jumlah	Persentase
90-100	Sangat Tinggi	10	42%
80-89	Tinggi	6	25%
65-79	Sedang	7	29%
55-64	Rendah	1	4%
0-54	Sangat Rendah	0	0%
	Jumlah	24	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi sebanyak 10 orang dengan persentase 42%, siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi sebanyak 6 orang dengan persentase 25%, siswa yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 7 orang dengan persentase 29%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 1 orang dengan persentase 4%. Berdasarkan hasil deskriptif yang telah dilakukan dengan melihat jumlah persentase terbanyak dari kategori hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu 42% dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi.

#### 4). Data *Posttest* Keterampilan Menyimak Kelas Kontrol

*Posttest* keterampilan menyimak siswa kelas IV B sebagai kelas Kontrol dilakukan dengan jumlah subjek penelitian 24 orang. setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 29.0* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas kontrol. Data hasil *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 11.

**Tabel 11.** Data Deskripsi Skor Nilai *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai <i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	24
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	46
Rentang (Range)	54
Rata-Rata (Mean)	73,125
Standar Deviasi	14,18913
Variance	201,332

Berdasarkan tabel tersebut, maka diperoleh skor sebagai berikut: jumlah sampel sebanyak 24 siswa, nilai maksimum atau nilai paling tinggi adalah 100 dan nilai terendah atau minimum adalah 46. Adapun rata-rata atau mean yang diperoleh adalah 73,125 dengan penyebaran data atau standar deviasi adalah 14,18913. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata atau mean sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 54. Jika skor *posttest* keterampilan menyimak siswa kelas kontrol dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi dan persentase kategori hasil *posttest* kelas kontrol padaa tabel 12.

**Tabel 12.** Daftar Distribusi Dan Persentase Kategori Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Jumlah	Persentase
90-100	Sangat Tinggi	2	8%
80-89	Tinggi	8	33%
65-79	Sedang	6	25%
55-64	Rendah	4	17%
0-54	Sangat Rendah	4	17%
	Jumlah	24	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat

tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 8%, siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi sebanyak 8 orang dengan persentase 33%, siswa yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 6 orang dengan persentase 25%, siswa yang memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 4 orang dengan persentase 17%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori sangat rendah sebanyak 4 orang dengan persentase 17%. Berdasarkan hasil deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada kelas kontrol berada pada kategori tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan jumlah persentase terbanyak dari kategori hasil *posttest* kelas kontrol yaitu 33%. Artinya bahwa ada 33% siswa yang hasil *posttest*nya berada pada kategori tinggi (80-89). Berdasarkan analisis dari tabel di atas kategori tinggi memiliki jumlah siswa terbanyak dari kategori lainnya.

### 3. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji analisis prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah subjek penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 29.0* dengan

menggunakan metode *Shapiro Wilk*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikan yang diperoleh  $> 0,05$  dan dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikan yang diperoleh  $< 0,05$ . Berikut uji normalitas data hasil pretest dan *posttest* keterampilan menyimak siswa.

**Tabel 13.** Uji Normalitas Data Hasil Pretest Dan *Posttest* Keterampilan Menyimak Siswa

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest kelas eksperimen	0,191	$0,191 > 0,005$ = normal
Pretest kelas kontrol	0,144	$0,144 > 0,005$ = normal
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	0,103	$0,103 > 0,005$ = normal
<i>Posttest</i> kelas kontrol	0,122	$0,122 > 0,005$ = normal

Pada tabel di atas menunjukkan data uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* pada pretest kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi (sig)  $0,191 > 0,05$  dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi (sig)  $0,144 > 0,05$  sehingga data berdistribusi secara normal. Sedangkan pada pretest kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi (sig)  $0,103 > 0,005$  dan *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi (sig)  $0,122 > 0,005$  sehingga data berdistribusi normal. Demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program *SPSS Statistic Version 29.0*. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *levene*. Data dikatakan homogen

apabila nilai probabilitas pada *output levene statistic* lebih besar dari nilai yang ditentukan yaitu 5% (0,05) yang dapat dilihat pada tabel 14 di bawah ini:

**Tabel 14.** Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,817	$0,817 > 0,05 =$ normal
Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,810	$0,810 > 0,05 =$ normal

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kontrol maupun *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05 selanjutnya dilakukan uji parametrik dan uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji t adalah dua kelompok yang diuji harus homogen.

### c. Uji Hipotesis

#### 1) Independent sample T-Test Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil keterampilan menyimak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan treatment. Adapun *independent sample t-test pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 15.** Independent Sample T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,281	46	0,780	$0,780 > 0,05 =$ tidak ada perbedaan

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 yang artinya tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment*. Jika nilai t hitung besar 0,281 dibandingkan dengan nilai t tabel yang diperoleh melalui tabel dengan melihat nilai  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 46$  maka t hitung memiliki nilai lebih kecil dari t tabel ( $0,281 < 2,012$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa t tabel  $>$  t hitung menunjukkan bahwa data pretest yang diperoleh tidak ada perbedaan yang signifikan.

#### 2) Independent sample T-Test *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil keterampilan menyimak cerita pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan *treatment*. Adapun *independent sample T-Test Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 16.** Independent Sample T-Test *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	3,151	46	0,003	$0,003 < 0,05 =$ ada perbedaan

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan treatment. Jika nilai t hitung sebesar 3,151 dibandingkan dengan nilai t tabel sebesar 2,012

dengan melihat nilai  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 46$  maka  $t$  hitung memiliki nilai lebih besar dari  $t$  tabel ( $3,151 > 2,012$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, hal ini berarti data *posttest* yang diperoleh menunjukkan ada perbedaan secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak yaitu tidak ada pengaruh signifikan setelah diterapkan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata Pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan setelah diterapkannya media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata Pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar.

## **Pembahasan**

### **1. Gambaran Penggunaan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata Pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar. Penelitian ini dilakukann secara luring di sekolah. Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 24 orang dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama,

melaksanakan pretest atau tes awal dan pemberian treatment pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hari kedua pemberian treatment dan diakhiri dengan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media video animasi dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV A SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama proses pembelajaran yang dilakukan berada pada kategori baik . Pada pertemuan kedua menjadi sangat baik. Jika dilihat dari persentase pertemuan pertama sampai pertemuan kedua, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada pertemuan npertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Meling (2020) yang mengemukakan bahwa penggunaan media media pembelajaran sangat berpengaruh kepada siswa untuk lebih mudah dalam memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih baik dan efisien.

### **2. Gambaran keterampilan menyimak cerita siswa sebelum dan setelah penggunaan media video animasi**

Data keterampilan menyimak siswa diperoleh setelah melalui tahapan validasi atau validasi instrument oleh ahlinya. Adapun kisi-kisi instrument *pretest* dan *posttest* keterampilan menyimak yang dinilai terdiri atas 5 aspek,

diantaranya ketepatan siswa menyebutkan judul cerita, ketepatan siswa dalam menemukan tema cerita, ketepatan siswa dalam menentukan tokoh-tokoh dalam cerita, ketepatan siswa dalam menemukan latar cerita dan kemampuan siswa menemukan amanat dari cerita.

Cara mengetahui bagaimana gambaran hasil keterampilan menyimak cerita siswa maka dilakukan pengujian menggunakan analisis tes yang dilakukan pada aplikasi *SPSS Versi 29.0*. Hasil analisis tes keterampilan menyimak dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil deskriptif yang dilakukan pada data *pretest* diketahui bahwa keterampilan keterampilan menyimak cerita pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berada padaa kategori rendah. Kemudian hasil *posttest* keterampilan menyimak cerita pada kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media video animasi berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan pada keterampilan menyimak cerita siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Astafрина (2022) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi akan sangat mempermudah guru untuk mewujudkan pembelajaran lebih baik dan berdaya guna serta memudahkan siswa dalam memahami bahan pembelajaran.

### **3. Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar**

Teknik analisis data yang digunakan ada dua macam yaitu pengolahan data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan data statistik digunakan untuk mengetahui bagaimana gambaran keterampilan menyimak cerita sebelum dan setelah penggunaan media video animasi, sedangkan statistic inferensial untuk pengujian hipotesis.

Uji yang pertama dilakukan adalah uji normalitas yang termasuk uji prasyarat data. Uji normalitas keterampilan menyimak cerita menggunakan Shapiro Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji yang kedua adalah uji homogenitas yang menggunakan tabel homogen dengan melihat nilai signifikan yang menyatakan bahwa data dinyatakan linear atau berhubungan.

Uji hipotesis menggunakan analisis statistic inferensial dengan uji independent samples test digunakan untuk melihat sig.(2-tailed) data kelas yang dikumpulkan. Uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara keterampilan menyimak cerita dengan penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran. Hasil data statistik dilihat pada nilai sig.(2-tailed) 0,003. Hal ini berarti signifikan data lebih kecil dari taraf signifikansi  $\alpha$  ( $0,003 < 0,05$ ), sehingga hipotesis diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fatonah (2019) bahwa terdapat pengaruh

penggunaan media video animasi terhadap keterampilan menyimak cerita siswa SD Negeri 1 Sukamaju. Penelitian tersebut menyatakan bahwa perolehan nilai dengan menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain : (1) Gambaran Gambaran penggunaan media video animasi terlaksana sangat baik, hal ini terlihat dari persentase dari setiap pertemuan memberikan pengaruh positif terbukti dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi sangat baik. (2) Hasil belajar siswa kelas IV setelah penggunaan media video animasi lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media video animasi. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa ketika diberikan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol mengalami peningkatan dari kategori rendah menjadi tinggi. (3) Penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres Bawakaraeng Kota Makassar.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. PT. Raja Grafindo.

Cusnaki, & Syamsuddin. (2022). Mengembangkan keterampilan menyimak anak usia dini melalui permainan blind ball. *Jurnal*

*Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2544-1552.

Deviyani, & Darwis, U. (2020). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan menyimak cerpen pada siswa kelas V SD 105240 Tebing Tinggi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 52-63.

Dewi Putri Kumala, & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa*. UB Press.

Djaali. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif*. PT. Bumi Aksara.

Ernawati, & Rasna. (2020). Menumbuhkan keterampilan menyimak peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 104-110.

Fadillah Dilla, A., Fitroh, A., Sania L., N., & Damayanti, D. (2022). *Materi ajar pembelajaran bahasa Indonesia kelas tinggi*. CV Jejak, Anggota IKAPI.

Ginting, L. S. D. B. (2020). *Bahasa Indonesia SD 2*. Guepedia.

Hamid, A. et al. (2020). *Media pembelajaran*. Kita Menulis.

Hapsari, & Zulherman. (2021). Pengembangan video animasi berbagai aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2385-2391.

Harlina, & Wardarita. (2020). Peran pembelajaran bahasa dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Bahasa Indonesia dan Sastra*, 4(1), 63-68.

Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian*. Hidayatul Quran Kuningan.

Hidayah, N. (2016). *Pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi*. Garudhawaca.



- Hamidulloh, I. (2019). *Bahasa Indonesia tingkat lanjut untuk mahasiswa*. CV. Pilar Nusantara.
- Askarman, L. (2020). *Menyimak efektif*. Lutfi Gilang.
- Okarisma, M., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Jurnal Kampret*, 1(2), 2-3.
- Muliani, & Arusman. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengembangan*, 2(2), 134-138.
- Azizah, T. N. (2019). Pengaruh penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SDN Tangerang 15. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 185-192.
- Septy, N. (2021). *Media pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.